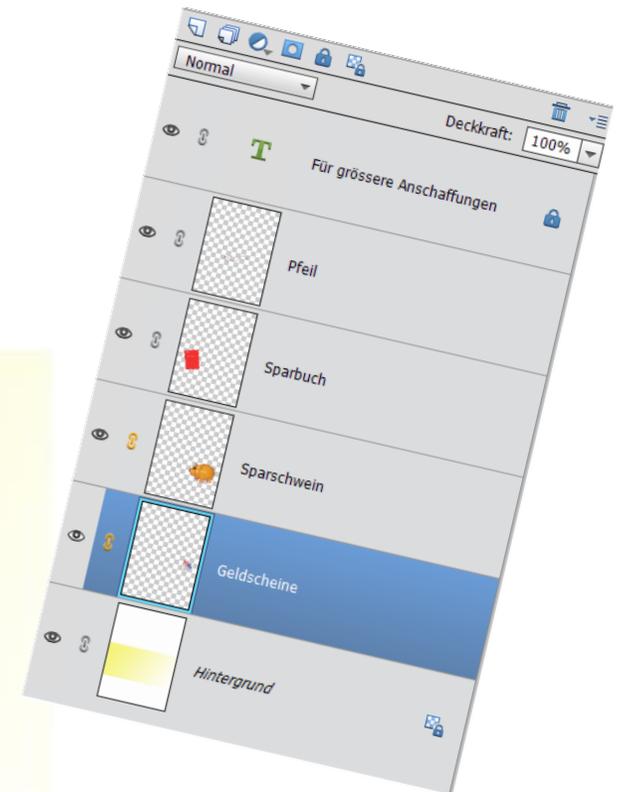


Ebenentechniken

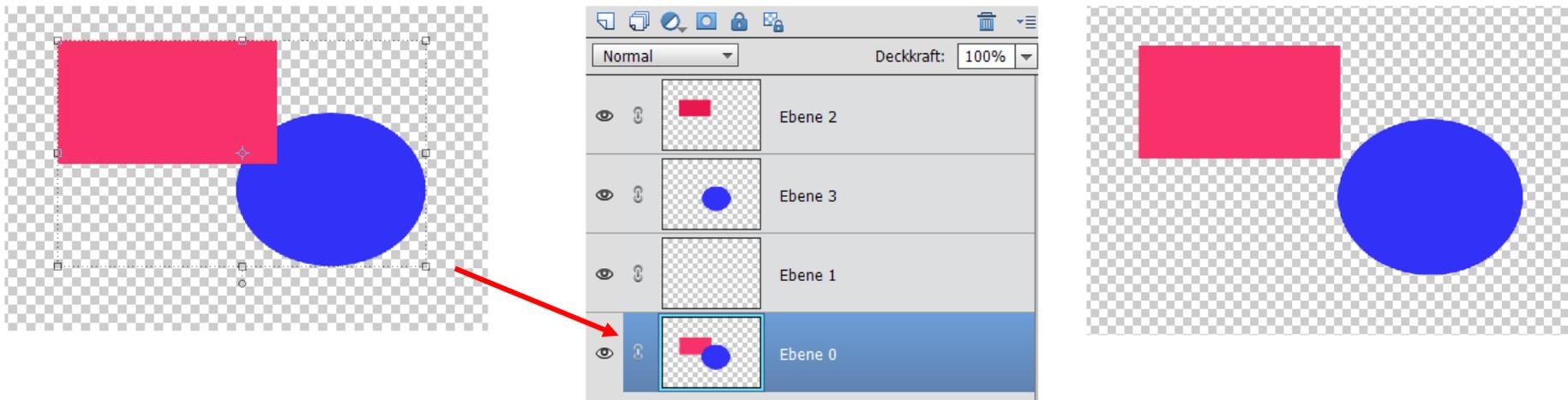


Sinn von Ebenen

Ist beim Öffnen des Programmeditors die Ebenenpalette nicht zu sehen, wird sie über das **Menü: Fenster → Ebenen** aufgerufen.

Werden zwei Objekte auf eine Ebene gelegt, kann man sie nach Aufheben der Auswahl nur als Gruppe gemeinsam verschieben. Die Reihenfolge der Objekte ist damit festgelegt.

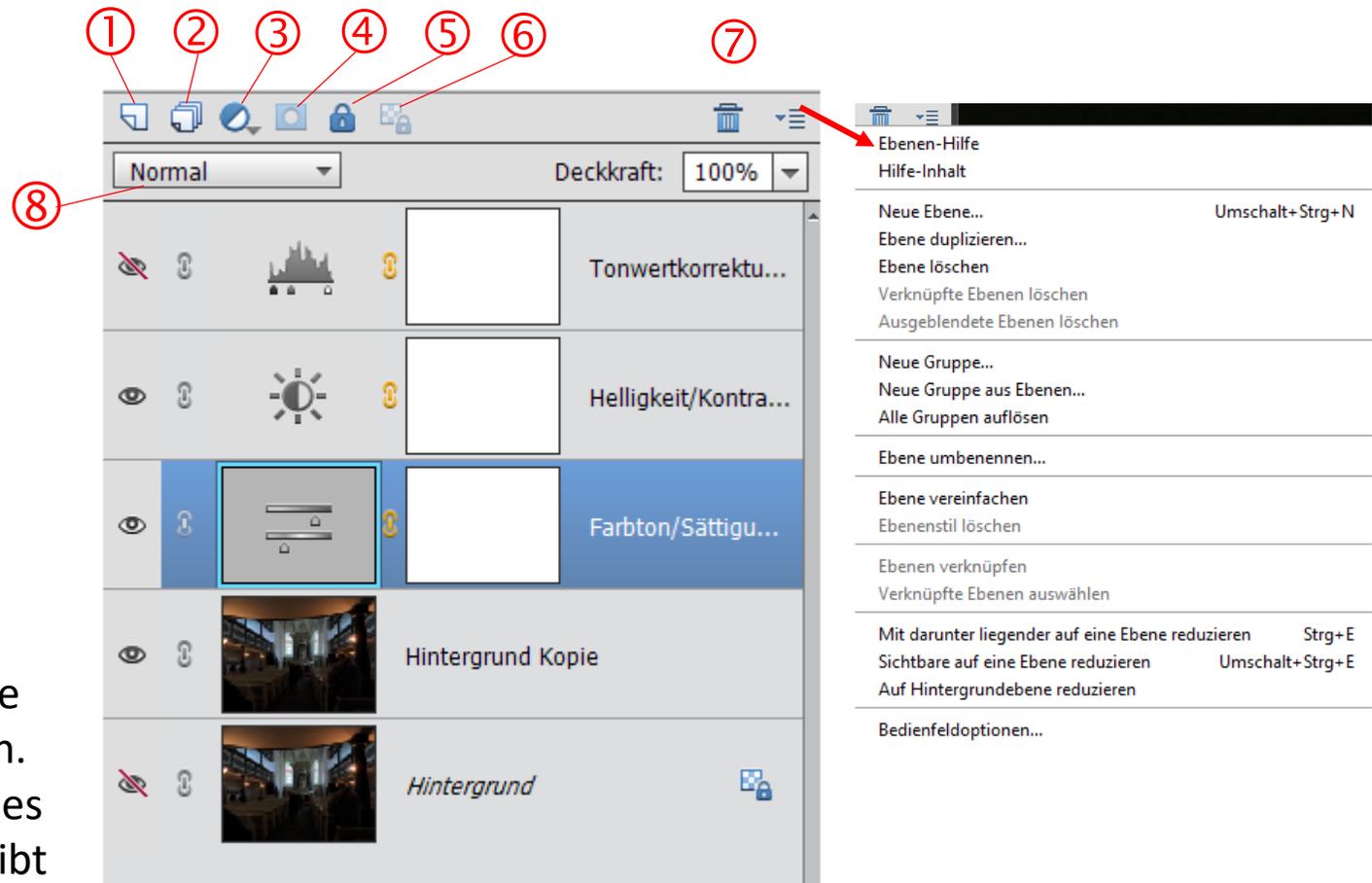
Legt man dagegen jedes Objekt auf eine separate Ebene, kann jede Ebene getrennt weiter bearbeitet, die Reihenfolge der Ebenen neu geordnet und erst zum Schluss die Komposition als PSD- oder TIFF-Datei mit Ebenen oder als JPEG-Datei, auf eine Ebene reduziert gespeichert werden. Zu beachten ist, dass PSD- oder TIFF-Datei mit Ebenen eine enorme Dateigröße erreichen können. Sie haben aber den Vorteil, dass eine weitere Bearbeitung der Ebenen möglich ist.



Die Ebenenpalette

- ① Neue Ebene
- ② Neue Gruppe
- ③ Neue Füll- oder Einstellungsebene
- ④ Ebenenmaske hinzufügen
- ⑤ Alle Pixel fixieren
- ⑥ Transparente Pixel fixieren
- ⑦ Löschen
- ⑧ Menü: Mischmodus

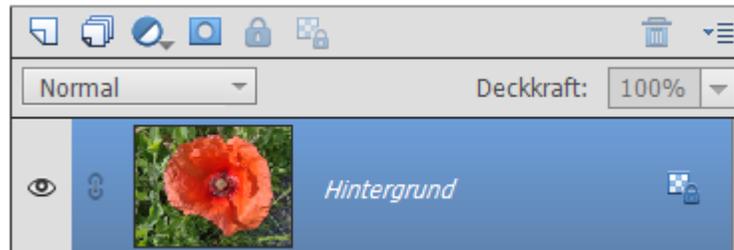
Die Hintergrundebene sollte vor der Bearbeitung eines Bildes kopiert werden, und die weitere Bearbeitung mit der Hintergrundkopie erfolgen. Somit sind alle Möglichkeiten einer Bearbeitung gegeben. Zum Abspeichern eines bearbeiteten Bildes einen neuen Namen vergeben, damit bleibt das Originalbild für eventuelle andere Projekte erhalten.



Hintergrundebene

Wird ein Bild (Foto) geöffnet, besteht es nur aus einer Ebene – der **Hintergrundebene**.

- Die Hintergrundebene besitzt keinerlei Transparenzeigenschaften.
- Sie lässt sich nicht verschieben
- Die Deckkraft oder der Deckmodus kann nicht verändert werden
- Malen direkt auf der Hintergrundebene verändert die Pixel des Bildes
- Radieren entfernt auch den Bildhintergrund, es hinterlässt eine einfarbige Spur, die der eingestellten Hintergrundfarbe entspricht.
- Änderungen und Bildkorrekturen (Kontrast/Helligkeit, Farbe, Filter) können direkt auf der Ebene angewandt werden.
- In der Stapelfolge liegt die Hintergrundebene immer zuunterst.

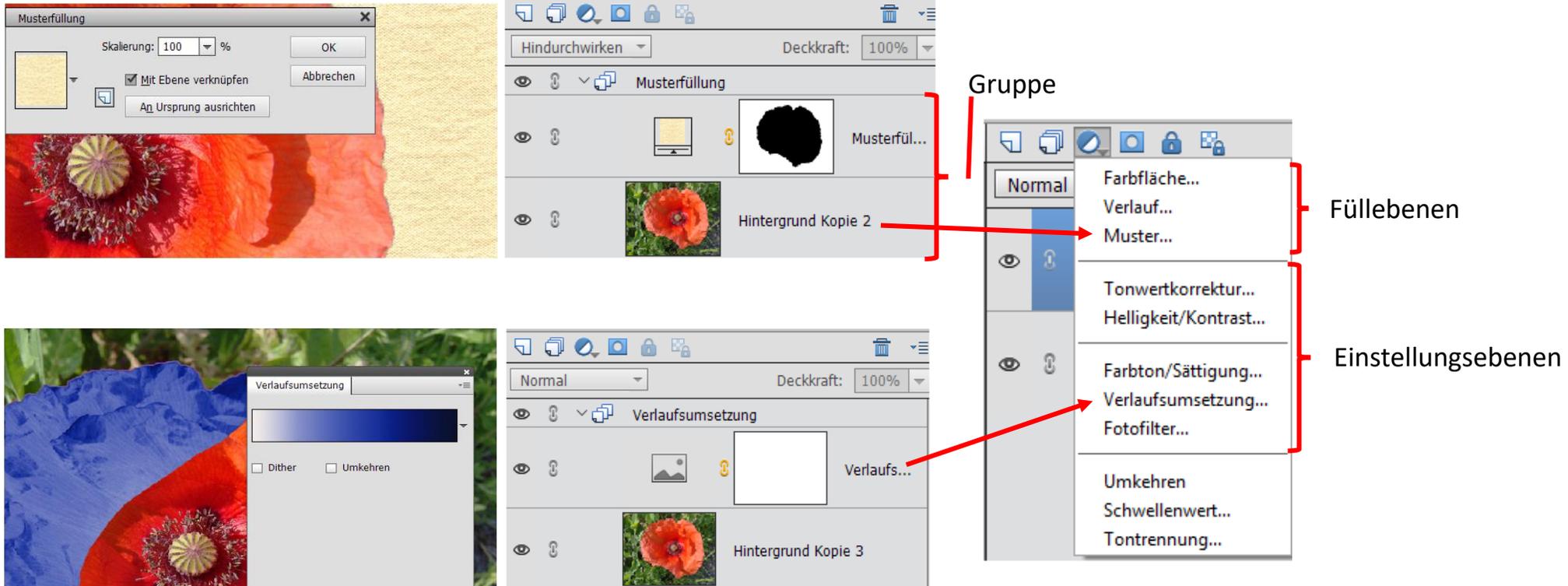


Menü: Füll und Einstellungsebenen

Die aktive Ebene ist blau hinterlegt und  das geöffnete Auge zeigt die Sichtbarkeit an.

 Ist das Auge durchgestrichen, ist die Ebene ausgeblendet. Sie kann nicht bearbeitet werden und wird beim Drucken nicht berücksichtigt.

 Das Kettensymbol zeigt an, dass die Ebene mit einer anderen Ebene verbunden ist.



The image displays two examples of Photoshop layers and their associated adjustment menus. The top example shows a 'Musterfüllung' (Pattern Fill) layer and a 'Hintergrund Kopie 2' (Background Copy 2) layer. The bottom example shows a 'Verlaufsumsetzung' (Gradient Map) layer and a 'Hintergrund Kopie 3' (Background Copy 3) layer. A central menu is shown, listing various adjustment options. Red brackets and arrows group these options into 'Füllebenen' (Fill Layers) and 'Einstellungsebenen' (Adjustment Layers). The 'Gruppe' label points to the layer panel area.

Gruppe

Füllebenen

- Normal
- Farbfläche...
- Verlauf...
- Muster...

Einstellungsebenen

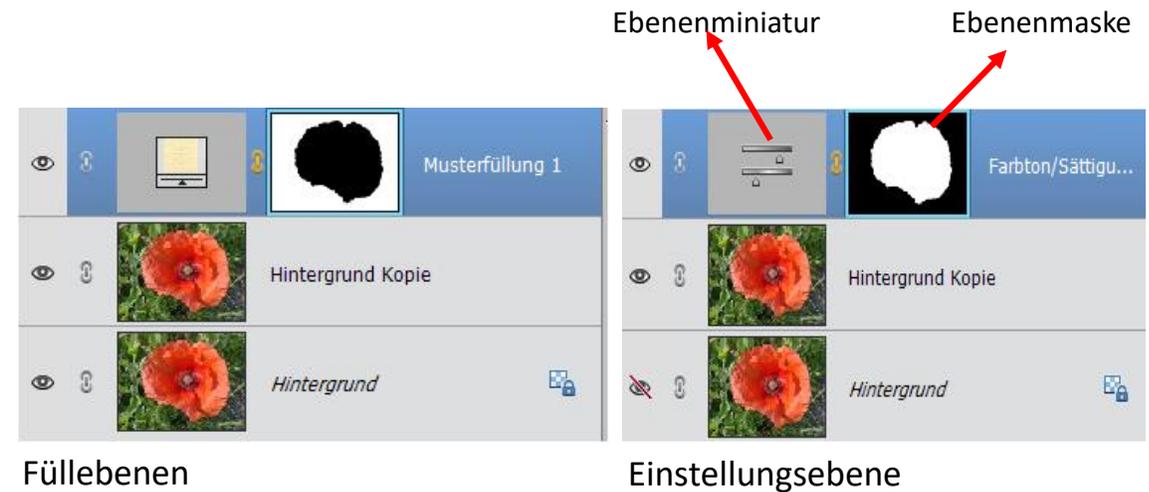
- Tonwertkorrektur...
- Helligkeit/Kontrast...
- Farbton/Sättigung...
- Verlaufsumsetzung...
- Fotofilter...
- Umkehren
- Schwellenwert...
- Tontrennung...

Einstellungsebenen

Mit Einstellungsebenen werden Farben und Kontrast der darunter liegenden Ebene gesteuert. Mit Einstellungsebenen können Änderungen vorgenommen werden ohne die Pixel der Bildebene dauerhaft zu verändern. Da die Korrektur auf einer Ebene erfolgt, können weitere Änderungen auch im Nachgang durchgeführt werden. Ein Doppelklick auf die Ebenenminiatur öffnet erneut das Bearbeitungsmenü. Gleichzeitig mit der Einstellungsebene wird eine Ebenenmaske erzeugt, die angibt, auf welchen Bereich des Bildes die Änderungen erfolgen sollen. Die Änderungen werden auf die weißen Bereiche angewandt während die schwarzen Bereiche die darunter befindlichen Pixel schützen.

Füllebenen

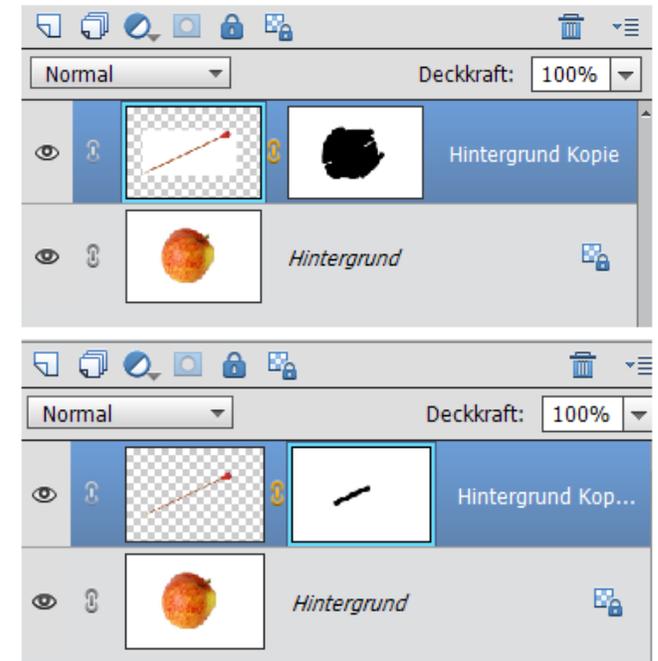
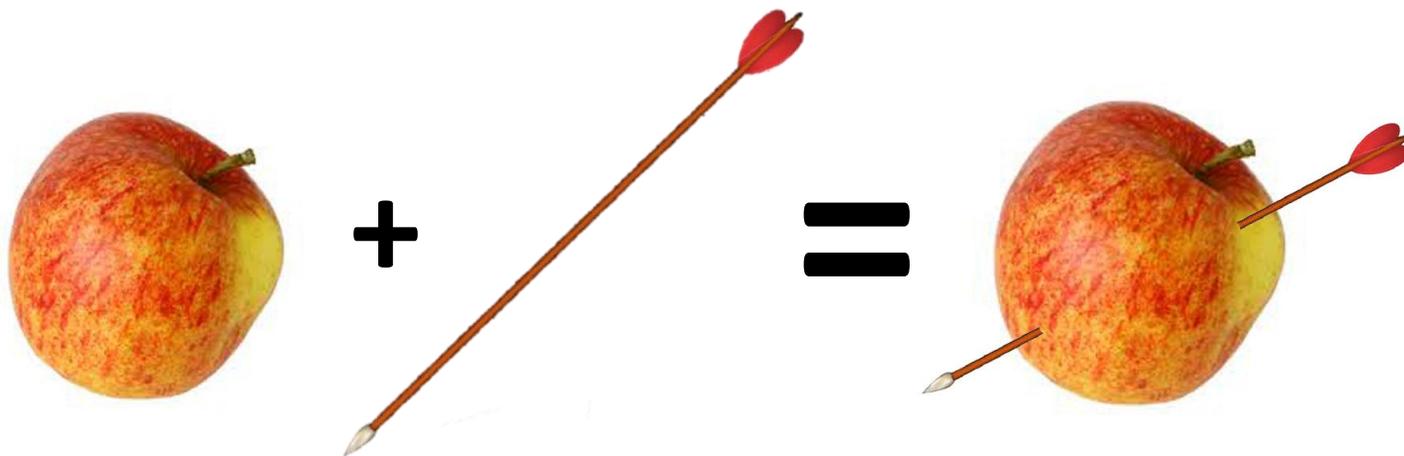
Füllebenen bestehen aus Volltonfarbe, einem Verlauf oder einem Muster.
Sie enthalten wie Einstellungsebenen eine Ebenenmaske.



Ebenenmaske

Beim Aufruf der Maske erscheint auf der aktiven Ebene eine Maskenminiatur. Die weißen Bereiche der Maske sind durchsichtig. Mit einem Pinsel wird schwarze Farbe auf die Bereiche im Bild gemalt, die in der oberen Ebene sichtbar sein sollen.

Dazu wird die Deckkraft der oberen Ebene abgesenkt, die Ebenenmaske ist ausgewählt (Blauer Rahmen), ein Pinsel aus der Werkzeugpalette aktiviert und mit schwarzer Farbe der Bereich im Bild der unteren Ebene übermalt, der im Bild der oberen Ebene sichtbar sein soll. Anschließend die Deckkraft der oberen Ebene wieder auf 100% setzen.



Füllmethoden

Die gewählte Füllmethode legt fest, wie die Pixel einer Ebene mit den Pixeln der darunterliegenden Ebene verrechnet werden.

Es können mehrere Füllebenen auf eine Bildebene angewandt werden. Dazu wird die Hintergrundebene dupliziert und der duplizierten Ebene eine Füllung zugewiesen.



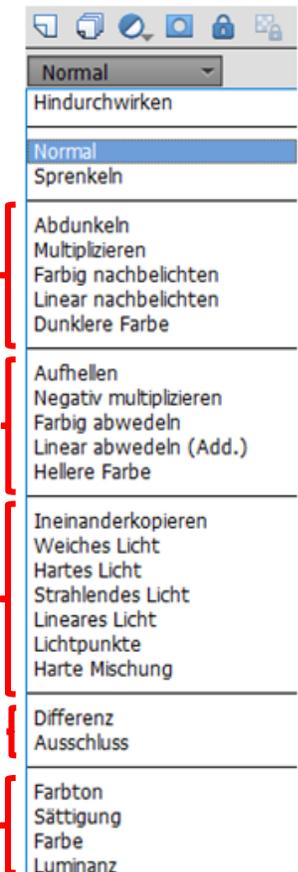
Abdunkelnd

Aufhellend

Mit Licht füllend

umkehrend

HSL-Methoden (Helligkeit)



Hinweis:

Unterbelichtete Bilder können mit der Füllmethode: Negativ multiplizieren stark verbessert werden.

Überbelichtete Bilder korrigiert die Füllmethode: Multiplizieren